

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Sesuai dengan prinsipnya, sebuah program dokumenter adalah program yang dapat mengantarkan penontonnya ke dalam perspektif realita yang berbeda sesuai sudut pandang sang pembuat. Realita yang sebelumnya biasa saja ternyata setelah ditampilkan dalam bentuk dokumenter bisa memberikan pembelajaran dan pesan tersendiri bagi penontonnya. Dalam dokumenter “No Place like Home” ini pesan yang ingin disampaikan adalah mengenai perjuangan sebuah komunitas *skateboard* di Indonesia yang terwakilkan oleh Gedung Pusat *Skateboarding* Yogyakarta, secara mandiri mereka tetap bertahan dengan sarana seadanya, mereka membuat alat-alat sendiri, bermain bersama dan takjarang pula mereka harus kena usir karena dianggap merusak dan merugikan sekitar. Padahal kontribusinya terhadap sekitar sangatlah banyak dan positif, takjarang mereka membawa nama Yogyakarta di kancah kompetisi lokal dan nasional.

Penggunaan konsep *Gaya Visual Skateboard Video* pada dokumenter ini juga didasari oleh sudut pandang sutradara yang juga ikut sebagai anggota komunitas *skateboard*, ini membuat sudut pengambilan gambar serta alur cerita yang ingin diungkapkan berasal dari dalam komunitas tersebut. Secara teknis pula, konsep pengambilan gambar *skateboard video* tersebut lebih bisa dimaksimalkan oleh seseorang yang mengerti permainan *skateboard*, karena contohnya teknis *follow on board* yang mengambil gambar dengan menggunakan *skateboard* haruslah seseorang yang bisa menaiki *skateboard*.

Mengangkat sebuah komunitas menjadi objek karya seni merupakan satu tantangan yang tidak mudah. Apalagi komunitas tersebut adalah komunitas *skateboard*. Pada awalnya mungkin terlihat mudah karena sudah

ada kedekatan antara sutradara dengan objek yang diangkat, namun ternyata pada kenyataannya ini sama susahnyanya seperti ketika membalikkan papan *skateboard* saat melakukan *trick Kickflip*<sup>1</sup>. Komunitas *skateboard* terdiri dari banyak orang yang dimainkan secara individu. Berbeda dengan sepak bola atau basket yang mengandalkan kerja tim. Walaupun sudah berbentuk komunitas dan bermain bersama, namun apabila ditarik ke pondasinya memang masih terdiri dari individu-individu yang ingin bebas, mereka masih susah untuk diajak kerjasama dan berfikir untuk maju, walaupun ada sebagian, dari sifat itulah yang dirasa masih menjadi semacam penghambat dalam produksi dokumenter ini. Hal ini juga ditambahi oleh bentuk dokumenter yang memakan proses syuting cukup lama dan kurang dapat terjadwal sehingga ini membuat proses syuting harus banyak tersendat.

Pada akhirnya, cerita dari sebuah komunitas *skateboard* ini memang masih harus diperjuangkan. Pesan yang ingin disampaikan sutradara agar komunitas ini bisa terus aktif tetap harus terus diperjuangkan karena demi tercapainya cita-cita demi mendapatkan sarana yang memadai sebagai fasilitas bermain bersama haruslah dimulai dari kebersamaan komunitas tersebut.

## B. SARAN

Dalam membuat dokumenter, riset dan kedekatan antara subjek menjadi point yang sangat penting, karena tanpa pemahaman hal itu cerita apa dan pesan apa yang ingin disampaikan dalam film dokumenter tidak akan dapat terungkap. Pengetahuan mendasar terhadap masalah yang dialami subjek untuk diangkat menjadi alur cerita sehingga bisa ditemukan pesan dari film tersebut adalah poin utama dalam penciptaan sebuah program dokumenter. Selain itu sumber referensi data, tinjauan karya menjadi satu hal yang takboleh dilewatkan pula, karena dalam dokumenter bukti-bukti atau

---

<sup>1</sup> Salah satu trick di permainan *skateboard* dengan memutar papan di bawah kaki dan kembali lagi meluncur.



data-data yang ditampilkan haruslah sesuai fakta yang ada. Data-data yang akurat juga harus di sertai dengan pemahaman ide yang mendalam, sehingga saat mencari narasumber yang ingin diwawancarai, pernyataan-pernyataannya jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Diluar isi sebuah dokumenter, secara teknis persiapan produksi dokumenter harus teliti meliputi hal-hal seperti pemilihan kru, persiapan alat, perijinan tempat, dan pengambilan stok gambar. Produksi dokumenter berbeda dengan produksi film cerita yang bisa ditekan hanya seminggu lamanya, proses pengambilan gambar dokumenter bisa menghabiskan waktu 2-3 bulan lamanya, oleh karena itu pemilihan kru dan persiapan alat harus benar-benar dipersiapkan matang-matang. Tidak hanya itu kadang narasumber yang sibuk bisa tiba-tiba merubah jadwal wawancaranya dengan tiba-tiba, ini membuat kru produksi harus menyiapkan paling tidak rencana kedua (*Plan-B*) agar waktu dan tenaga tak terbuang percuma. Kemudian untuk proses perijinan apabila memang mengharuskan mengambil stok gambar di tempat resmi milik instansi lain surat perijinan yang jelas mengenai produksi dokumenter harus selalu dipersiapkan. Beberapa hal diatas menjadi saran yang sangat penting demi kelancara berlangsungnya proses produksi dokumenter. Dalam dokumenter pengambilan stok gambar atau *footaging* mempunyai andil utama, makin banyak kita mengambil stok makin mudah kita mencari kesesuaian gambar yang ingin ditampilkan di film.

Pada akhirnya, mengambil tema dan objek komunitas skateboard merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Seberapa dekat dan memahami sebuah komunitas *skateboard* menjadi modal yang sangat penting apabila ingin mengangkat cerita mengenai komunitas tersebut. Tidak hanya itu, pengetahuan gerakan *skateboard*, aktifitasnya bermain, harus dipahami dengan benar karena mengambil gambar pergerakan mereka sangatlah sulit. Oleh karena itu teknis kamera dalam karya ini menggunakan konsep visual *Skateboard Video*. Kemudian dalam mengambil gambar permainan skateboard haruslah sabar, karena dalam skateboarding tidak ada *trick* yang selalu *landing*

lancar di percobaan pertama, seorang *skateboarder* harus berkali-kali mencoba *trick* tersebut agar bisa mendarat dengan sempurna. Sebagai penutup, dalam membuat karya dokumenter hal yang paling utama dimiliki adalah rasa “Sabar”.



## Daftar Sumber Rujukan

### A. Daftar Pustaka

- Ace. *Speed and Light Indonesia skateboarding*. Gagas Media, Jakarta. 2006.
- Barnouw, Erick. *Documentary, A History of The Non-Fiction Film*. New York : Oxford University Press, 1983.
- Budiman, Kris. *Di Depan Kotak Ajaib, Menonton Televisi Sebagai Praktik konsumsi*. Galang Press, 2002.
- Effendi, onong uchajana, *Ilmu Teori dan Komunikasi Bandung* : PT. Citra Aditya Bakti, 2003.
- Hasriansyah, Lukman,. “*Gaya Hidup skateboard dalam Perspektif Budaya Konsumsi Postmodernisme*”. Skripsi Fakultas Filsafat UGM. Yogyakarta. 2007
- Morrissan. *Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi*, Tangerang, Ramdina Prakarsa, 2005.
- Powell, Ben. *Olahraga ekstrem Skateboard*. Tiga serangkai, 2009.
- Raharjo, Siska. *Gaya visual pop pada program feature Exbt. Episode karakteristik*. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta. 2009
- Saroengallo, Tino. *Dongeng sebuah produksi film*, PT. Intisari mediatama, 2008.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. 2002
- Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Duta Wacana University Press, 1994
- Taylor, L. & Barbara, I. *Cross-Cultural Film Making : A Handbook for Making Documentary and Ethnographic Films and Videos*. Berkeley : University of California Press, 1997.
- Thanzil, Chandra. *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*. In-Docs, 2010.
- Torr, D. James (Editor),. 2003. *Personal Sports Examining Pop Culture*. Greenhaven Press. Detroit.

Wibowo, Fred. *Tehnik Produksi program Televisi*. Pinus, 2007.

Yulianti, Liu. *Interactive Documentary pada Dokumenter Tionghoa Muslim : Minority in minority*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2010.

#### B. Daftar Sumber On Line

\_\_\_\_\_. 2010. [http://en.wikipedia.org/wiki/Skate\\_videodiakses](http://en.wikipedia.org/wiki/Skate_videodiakses) pada tanggal 18 September 2010, pukul 07.48.

\_\_\_\_\_. 2010. <http://www.wikihow.com/Film-Skateboardingdiakses> pada tanggal 18 September 2010 pada pukul 8.27 WIB

\_\_\_\_\_. 2010. [http://en.wikipedia.org/wiki/Fisheye\\_lens](http://en.wikipedia.org/wiki/Fisheye_lens) diakses pada tanggal 18 September 2010 pada pukul 08.49 WIB

#### C. Daftar Sumber Audio Visual

Abes, Sebastien, *Indonesia'am : Indonesia Anagram Skateboards Tour*. Lone Some Productions, 2009.

Friedberg, Josh. *411videomagazine issue 67*. Four one-one productions, inc, 2004.

Lanceplaine, Charles. *Shanghai Five*. Charles Lanceplaine Production, 2010.



## D. Daftar Narasumber

1. Nama : Charlie Hobbies  
Profesi : Pengusaha/ Ketua Indonesian Skateboarding Association  
Umur : 42 thn  
Alamat : Jl. Sultan Agung Tirtayasa Bandung Jawa Barat.  
Wawancara : 10 Maret 2011 pukul 11.00 WIB di Hobbies Skateshop Bandung
  
2. Nama : Suri Mulyo Kresno  
Profesi : Dedengkot Skateboarder tahun 80-an  
Umur : 39 thn  
Alamat : Jl. Cipete Jakarta Selatan DKI Jakarta  
Wawancara : 9 Maret 2011 pukul 16.00 WIB di Kantor Happen Cipete Jakarta
  
3. Nama : Jaffar  
Profesi : Ketua PORSEROSI (Persatuan Sepatu Roda Seluruh Indonesia) DI Yogyakarta.  
Umur : 45 thn  
Alamat : Jl. Pramuka 10D Yogyakarta  
Wawancara : 20 Februari 2011 pukul 09.00 WIB di Kediaman Jl. Pramuka Yogyakarta
  
4. Nama : Teguh Raharjo  
Profesi : Ketua Badan Pemuda dan Olahraga prov. DI Yogyakarta  
Umur : 47 thn  
Alamat : Alun-alun kidul Yogyakarta  
Wawancara : Tanggal 26 Feb 2011 pukul 07.30 WIB di Kantor BPO Yogyakarta
  
5. Nama : Dimas Jerry  
Profesi : Pengusaha/ Owner Hello Skateboards Co  
Umur : 32 thn  
Alamat : Gang Pelem Blok O Kasihan Bantul  
Wawancara : tanggal 15 februari 2011 pukul 10.00 WIB di Rumah Peleman Bantul Yogyakarta
  
6. Nama : Muhammad Krista  
Profesi : Mahasiswa/ Skateboarder/ Rider Hello Skateboards Co  
Umur : 22 thn  
Alamat : Ring Road Utara no.1 maguwoharjo Yogyakarta  
Wawancara : 19 Feb 2011 pukul 10.00 WIB di Affairs Shop Ring Road Utara Yogyakarta
  
7. Nama : Gunandi Budiharjo  
Profesi : Photographer  
Umur : 28 thn

Alamat : Jl. Bukit Sari Tembalang Semarang  
 Wawancara : Tanggal 24 Feb 2011 pukul 19.00 WIB di Scort  
 Skateshop Maguwoharjo.

8. Nama : Raymondous  
 Profesi : Musisi/ Oldskul Skateboarder Jogja.  
 Umur : 30 thn  
 Alamat : Jl. Pasar Ngasem kadipaten Kidul Keraton Yogyakarta  
 Wawancara : Tanggal 26 Feb 2011 pukul 20.00 WIB di Doggyhouse  
 Ngasem Yogyakarta

9. Nama : Denfarino Endo  
 Profesi : Arsitek / Oldskul Skateboarder GP.  
 Umur : 31 thn  
 Alamat : Jl. Sekip komplek perumahan UGM Yogyakarta  
 Wawancara : Tanggal 27 Feb 2011 pukul 16.00 WIB di kantor Nu  
 Lab UGM Yogyakarta

10. Nama : Matahari Dimas Asyasauukur  
 Profesi : Mahasiswa UGM / GP Skateboarder  
 Umur : 21 thn  
 Alamat : Jl. Condong catur Sleman Yogyakarta  
 Wawancara : Tanggal 26 Feb 2011 pukul 16.30 WIB di UGM.

11. Nama : Hutomo "Tomy" Agriwardhana  
 Profesi : Mahasiswa/ GP Skateboarder  
 Umur : 23 thn  
 Alamat : Jl. Kebon jeruk jakarta  
 Wawancara : Tanggal 26 Feb 2011 pukul 16.30 WIB di UGM.